Centre de contrôle à Loup solitaire ... sautez en parachute dans territoire ennemi ... repérez le camp de concentration ennemi ... libérez les captifs qui y sont internés ... répétez.

Opération Wolf présente une nouveauté étonnante dans l'univers des jeux d'ordinateur. l'ennemi tire sur vous de l'écran. Arme en main, il vous faut traverser les terrains hostiles à la recherche de votre compatriote retenu prisonnier dans un camp de concentration.

Traversez la jungle remplie de soldats ennemis, détruisez toutes leurs installations et libérez toutes les villes sur votre passage, et tout cela sans nourriture, boisson, couverture aérienne, sans même de munitions en quantité suffisante et en n'ayant pas la moindre idée sur la façon dont va s'effectuer votre retour ... pour volontaires seulement!

COMMANDES

Le clavier peut être redéfini et le levier peut être préparé en utilisant l'option de définition des touches.

Les touches normales sont les suivantes:

Q	—	HAUT
A	—	BAS
O	—	GAUCHE
P	—	DROITE
ESPACEMENT	—	FEU
G	—	Grenades

COMMENT JOUER

Opération Wolf comprend six niveaux d'action redoutable typique des jeux d'arcade dont la difficulté augmente alors que vous passez de l'un à l'autre. Vous êtes armé d'une mitraillette et disposez d'une quantité de munitions limitée et d'un petit nombre de grenades. Vous pouvez collecter des munitions et des grenades supplémentaires en tirant sur celles-ci quand elles apparaissent à l'écran.

Vous ne devez en aucun cas tirer sur les civils innocents. Au niveau cinq et six, vous devez protéger les otages de tous dangers afin qu'ils puissent s'évader en toute sécurité. Votre niveau d'énergie est indiqué sur le coté droit de l'écran et celui-ci baissera si vous êtes abattu par un soldat solitaire (en substance si vous êtes abattu par un véhicule ou si vous tuez accidentellement un civil ou un otage). A chaque fois que vous terminez un niveau, votre niveau d'énergie remonte un peu et quand il ne vous reste que quelques unités, l'affichage clignotera et il y aura un signal sonore. Pour terminer un niveau, vous devez abattre et détruire un nombre de soldats, de tanks, d'hélicoptères etc ... donné conformément à l'affichage au bas de l'écran.

Il s'agit probablement ici de la plus dangereuse mission que vous ayez jamais entreprise. Restez en alerte, soyez fort mais surtout, soyez prudent!

Sommaire survie

Chargeurs	—	En tirant sur ceci, vous obtiendrez un chargeur de munitions supplémentaire.
Grenades	—	En tirant sur ceci, vous obtenez une bombe-fusée supplémentaire Vous pouvez en obtenir jusqu'à cinq.
Libre	—	En tirant sur ceci, vous obtenez une cadence de tir supérieure pour un des chargeurs.
P	—	En tirant sur ceci, vous améliorez votre forme physique.

Les missiles lancés par les ennemis peuvent être abattus avant qu'ils ne vous atteignent.

Les véhicules peuvent être détruits par balles mais ils doivent être touchés plusieurs fois.

STATUT ET SCORE

Le panneau de statut affiche le score, le nombre de chargeurs restants, le nombre de grenades et le niveau de dégâts. A chaque niveau se trouvent également indiqué le nombre de "méchants" à éliminer afin de terminer le niveau et le nombre d'otages sauvés.

L'élimination des "méchants" vous confère un nombre de points variable suivant le type. Vous obtenez également des points chaque fois que vous terminez un niveau.

Quand le niveau de dégâts est à son maximum, le joueur est MORT. Il existe cependant une option 'continue'.

Les dégâts sont plus importants pour le joueur quand un civil est abattu.

CONSEILS UTILES

- Ne tirez pas en permanence — économisez les balles.
- Réservez les grenades pour des groupes importants d'ennemis.
- Abattez d'abord les ennemis qui causent le plus de dégâts.

Le programme, la représentation graphique et la conception artistique de ce jeu sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

GENERIQUE

Programme de Andrew Deakin
Graphique de Ivan Horn
Musique et effets sonores de Jonathan Dunn
Produit par D C Ward
©1988 Ocean Software Limited
Avec l'autorisation de © Taito Corp. 1987. Programme de Ocean Software Limited
Exportations hors d'Europe et d'Australie interdites

AMCHARGE

NOUVEAU ET DEMENT!!!

LE LOGICIEL DE TELECHARGEMENT "AMCHARGE" VOUS EST OFFERT AVEC CE LOGICIEL. DES CENTAINES DE HITS POUR LE PRIX D'UNE COMMUNICATION SUR LE 3615!!!

Si vous avez un Minitel, il ne vous manque plus que le câble AMCHARGE, et vous pourrez acquérir des tas de logiciels dans des conditions très intéressantes, et même "louer" les dernières nouveautés.

Le système de télé échargement "AMCHARGE" vous permet de télécharger votre ordinateur avec les programmes offerts par le service Minitel "36 15 AMCHARGE". Il ne fonctionne qu'avec le câble spécial AMCHARGE que vous pouvez obtenir en renvoyant le coupon joint à la couverture de ce logiciel.

Le téléchargement consiste à transférer des programmes directement sur votre Amstrad CPC par l'intermédiaire de la ligne téléphonique et de votre Minitel. Les logiciels en vente se copieront automatiquement sur votre lecteur de disques, et vous pourrez les utiliser autant de fois que vous le voudrez. Les logiciels en location peuvent être utilisés jusqu'à l'extinction de votre ordinateur, mais ils ne peuvent pas être sauvegardés.

Pour charger ce logiciel, placez la disquette ou la cassette dans votre lecteur puis tapez: RUN "AMCHARGE" puis appuyez sur ENTER.

Un guide complet de l'emploi de ce logiciel vous sera livré avec le câble de télécnargement, et est disponible sur le service "3615 AMCHARGE".

Tapez 3615 AMCHARGE sur votre Minitel pour en savoir plus sur cette nouvelle technique révolutionnaire: le TELECHARGEMENT...

©1988 AZURSOFT S.A.

AMCHARGE est une marque déposée de AMSTRAD INTERNATIONAL S.A.

RENVOYEZ CE BON ET RECEVEZ GRATUITEMENT LE CABLE DE LIAISON MINITEL-AMSTRAD CPC QUI VOUS DONNERA ACCES A DES CENTAINES DE LOGICIELS PAR TELECHARGEMENT

Veuillez m'envoyer par retour

NOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

❑ 1 Câble de liaison Minitel-Amstrad CPC		gratuit
❑ Câbles supplémentaires Minitel-Amstrad CPC	x 49 F. =	
❑ Lot de 4 Disquettes vierges	x 99 F. =	
❑ Lot de 4 Cassettes vierges	x 29 F. =	
	Frais de Port et d'emballage =	19 F.
Règlement	Total =	

Je joins / / un chèque bancaire (à l'ordre de AMCHARGE),/ / mandat-lettre / / je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18F. pour frais de remboursement)

Je paie par Carte bancaire N° / / Date d'expiration / /

Préciser votre ordinateur CPC 464 / / CPC 6128 / /

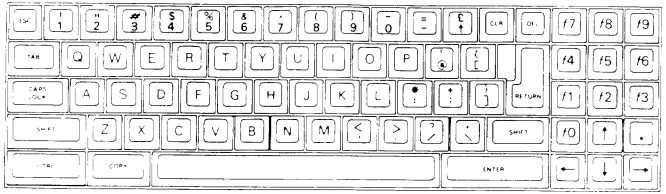
A renvoyer à l'adresse Signature

AMCHARGE
BP 36
06561 VALBONNE CEDEX

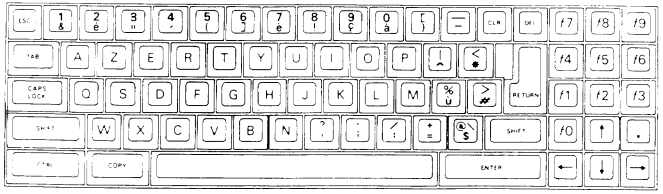
ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

QWERTY



AZERTY



EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.

LES A D'OR
CENT POUR CENT

AMSTRAD
CENT POUR CENT

AMSTRAD CPC 464/664/6128 CASSETTE & DISK

FRANÇAIS

ocean

TITAN

Notice Française

1- Installation :

Sur AMSTRAD CPC version disquette, allumez votre écran puis votre CPC. Insérez la disquette TITAN dans le lecteur de disquette, et tapez : SHIFT @ puis CPM suivi de la touche ENTER.
Sur AMSTRAD CPC version cassette, allumez votre écran puis votre CPC. Insérez la cassette TITAN dans le lecteur de cassette et enfoncez la touche PLAY du lecteur de cassette. Tapez sur la touche CTRL et la touche ENTER du pavé numérique en même temps.

ATTENTION :

La disquette de TITAN ne doit jamais être retirée du lecteur de disquette pendant tout le temps d'utilisation.

2- Commandes :

AMSTRAD CPC :

ESC: suicide de la vie en cours
CTRL+ESC: revient à la présentation
SHIFT+ESC: abandon de la partie en cours
SHIFT+CTRL+ESC: sort définitivement de TITAN
Vous dirigez votre raquette avec le clavier ou le joystick de votre Amstrad CPC.
Les commandes reçues sont interprétées de la manière suivante :

HAUT.....Aller vers le haut
BAS.....Aller vers le bas
GAUCHE .....Aller vers la gauche
DROITE.....Aller vers la droite
BARRE ESPACE.....Changement de vitesse scrolling

Les touches Q (clavier QWERTY) oou A (clavier AZERTY) correspondent à la flèche vers la gauche.
Les touches W (clavier QWERTY) ou Z (clavier AZERTY) correspondent à la flèche vers la droite.
La touche P correspond à la flèche vers le haut.
La touche L correspond à la flèche vers le bas.

Version disquette uniquement:

Lors de la saisie du nom du joueur après la fin d'une partie, vous devez choisir une par une les lettres du nom en vous positionnant dessus à l'aide des touches flêchées du clavier, ou du joystick, et en validant chaque lettre avec la barre d'espacement ou le bouton FIRE du joystick.
Lorsque toutes les lettres du nom ont été écrites, positionnez-vous sur le petit f et validez encore une fois avec la barre d'espacement ou le bouton FIRE du joystick.
Le nouveau score est alors enregistré sur la disquette.

3- L'HISTOIRE :

En 2114, à Vegapolis Mr Hibrys, cadre communautaire, stakhanoviste des conceptueurs analytiques vient de terminer un nouvel avatar de loisir qui fait fureur.
Le prix de mille Kronurs récompensant un éventuel vainqueur de Titan attire la convoitise des aventuriers les plus fous. Mais le jeu est inhumain, et tous périssent au cours des 80 niveaux meurtriers (16 version Amstrad cassette).
Votre raquette magnétique à facettes doit contrôler les rebonds de la boule de puissance à travers les immenses univers synthétiques.
Si vous (ou la boule) percutez un icône de mort, votre potentiel de vie diminuera de manière irrémédiable. Avant de défier cet univers démoniaque, sachez que tous les testeurs de Mr Hibrys ont péri au cours des tests de cet axe maudit...

Le scrolling ultra-rapide de ce jeu, les graphismes et la variété des niveaux a déjà rendu de nombreuses personnes malades... Avis aux amateurs !

4- QUE FAIRE POUR REMPLIR VOTRE MISSION ?

Vous devez finir un à un les quelques quatre-vingt tableaux (seize dans la version Amstrad cassette) soit en détruisant toutes les briques du tableau, soit en touchant l'élément EXIT avec la balle.
Au début de la partie, vous devez indiquer votre numéro de joueur (entre 0 et 9), et ensuite, vous pouvez choisir le tableau sur lequel vous désirez commencer (entre 1 et le dernier tableau où vous n'avez pas perdu de raquette). Cette option de choix du tableau n'existe pas sur la version Amstrad Cassette.
Vous perdez une vie si la raquette touche une tête de mort blanche ou si la balle touche une tête de mort blanche ou verte. Vous devez savoir qu'en passant sur la balle avec la raquette, son sens de déplacement sera l'inverse de celui de la raquette. Si la raquette s'arrête sur la balle, celle-ci est bloquée et dès que l'on bougera, la balle prendra la direction opposée. La balle peut traverser les passages rouges mais pas les verts. La raquette peut traverser les passages verts mais pas les rouges.

Un élément des tableaux a une propriété extraordinaire : c'est l'ENERGIZER (sorte de brique avec un E dégradé au centre). Si la raquette le touche, les positions de la balle et de la raquette sont inversées.
Il existe aussi dans l'axe de Mr Hibrys une brique indestructible que l'on peut déplacer en la poussant... Bien employée, cette brique permet de canaliser la balle dans des endroits sûrs, en l'empêchant d'aller toucher une tête de mort.

Les éléments de tableaux qui ressemblent à des petites taches d'huile sont en fait des briques émergeantes. A chaque fois que la raquette passe dessus, la brique qu'elle contient émerge petit à petit, pour finalement devenir infranchissable.

5- SCORES :

Scores :

Une brique détruite rapporte 100 points au premier tableau. 200 points au deuxième tableau... 8000 points au quatre-vingtième tableau.
Une brique qui disparait petit à petit, ne rapporte de points qu'à sa disparition et également 100 points au premier tableau... et 8000 points au dernier tableau (1600 points sur la version cassette).

CPC 464

Mettre la cassette dans le lecteur de cassettes, taper RUN" puis appuyer sur la touche ENTER. Suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend également un lecteur de disque, taper alors | TAPE puis appuyer sur la touche ENTER.
(On obtient le symbole | en maintenant la touche majuscules et en pressant la touche @).

CPC 664 et 6128

Brancher un magnétophone à cassettes approprié en s'assurant que les bons fils ont éte connectés suivant les indications figurant dans le Manuel jdj'Instructions de l'Utilisateur. Mettre la cassette rembobinée dans le magnétophone et taper | TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Ensuite, taper RUN" et appuyter sur la touche ENTER, suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

DISQUETTE – CPC 464

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez | DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez maintenant RUN"MENU, appuyez sur ENTER et le jeu se chargera automatiquement.

DISQUETTE – CPC 664 et 6128

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez | DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez maintenant RUN"MENU, et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera automatiquement.

6- REMERCIEMENTS :

P. PAMART, D. FERNANDES, P. PATEAU & J.M. MASSON, E. ZMIRO.

Merci également à: G. ESPECHE, A. FERNANDES, J.C. MEYRIGNAC, F. MOREAU, V. BERTHELOT, E. CAEN, H. CAEN.

Salutations à C. BARRON, J.M BERTE, J.M BLOTTIERE, D. BONOMO, D. BOOLAUCK, M. BRISOU, E. CABERIA, O. FONTENAY, Y. HUITRIC, B. JOLIVALT, S. LAVOISARD, L. LE GENTIL, P. MARTIN, M. MASSONET, J.C. PAULIN, S. SCHREIBER, P. VALLS, C. VIARD, P. de MENIBUS...

TITUS COPYRIGHT 1988

R-TYPE

Une bataille acharnée se livre dans les dimensions infinies et inconnues de l'espace qui a été contaminé et corrompu par une puissance malfaisante. Cette puissance malfaisante est l'Empire Bydo, résolu à assujettir le monde. Il est habité d'étranges créatures dont la vue même inspire l'angoisse. Mais l'Humanité est résolue à se défendre et vous envoie vous battre à d'un appareil hyper sophistiqué, l'avion de combat R-9. Aux commandes de cette fantastique machine de combat, vous êtes la seule ligne de défense contre l'ennemi.

INSTRUCTIONS POUR MULTI-CHARGEMENTS

R-Type est un jeu à multi-chargements. Chaque niveau se charge dès que vous avez fini le précédent. Ceci veut dire que pour apprécier le jeu en continu, vous DEVEZ laisser votre cassette dans le magnétophone ou la disquette dans l'unité de disques à tout moment pendant une partie. Des messages-guides apparaîtront sur l'écran quand vous êtes sur le point de finir pour vous indiquer la marche à suivre.

Quand vous chargez les versions cassettes du jeu un message-guide vous indiquera de retourner la cassette, de la réembobiner complètement et de charger le niveau suivant.

INSTRUCTIONS GENERALES

Les mouvements de l'appareil de combat R-9 sont contrôlés par les touches standard haut, bas, gauche et droite ou par le manche à balai. Les armes sont contrôlées par le bouton de tir. Si vous le tenez appuyé vous augmenterez votre puissance de feu jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton ou la touche.

Les armes augmentent ou sont modifiées en abattant l'un des appareils ennemis qui revèle des joyaux. Si vous recueillez un joyau, vous obtiendrez l'une des armes suivantes en récompense:

LASER A REFLECTION
LASER ANTIAERIEN
LASER AU SOL
MISSILES A TETE CHERCHEUSE
VITESSE SUPPLEMENTAIRE
ORBITES PROTECTRICES

Le premier joyau recueilli libère une arme spéciale, la Force, qui peut être attachée à l'avant ou à l'arrière de l'appareil, envoyée en avant pour dégager une trajectoire ou en arrière comme arrière-garde. La Force a ses propres lasers. Utilisez une touche pour libérer cette arme, selon que vous ayiez sélectionné la commande par clavier ou par manche à balai.

Au début de chaque partie cinq unités de valeur sont attribuées. Même pendant que les unités sont disponibles le joueur peut reprendre le jeu au niveau atteint lors du jeu précédent en appuyant sur le bouton de tir ou la touche sélectionnée pendant un compte à rebours sur écran.

ELECTRIC DREAMS
SOFTWARE

R-TYPE™
© 1987 IREM CORPORATION
LICENSED TO ELECTRIC DREAMS

AFTER BURNER

REMARQUE A L'ATTENTION DES UTILISATEURS DE LA CASSETTE AFTERBURNER

La premiere section d'AFTERBURNER va maintenant se chargerdans la mémoire de votre ordinateur. Les versions cassette se chargeront en plusieurs étapes, et vous verrez une variété de couleurs clignotantes autour de l'écran taut au long du chargement Des indications apparaitront sur l'écran si vous avez besoin de commencer ou d'arrêter la cassette, tandis que vous guiderez votre F14 d'une étape à l'autre.

REMARQUE A L'ATTENTION DES UTILISATEURS DE LA DISQUETTE AFTERBURNER

La première section d'AFTERBURNER va maintenant se charger dans la mémoire de votre ordinateur. Les versions sur Disquette se chargeront en plusieurs étapes. D'autres sections d'AFTERBURNER se chargeront automatiquement tandis que vous guiderez votre F 14 d'une étape à l'autre.

NOTES DE CONTROLE JOYSTICK ET CLAVIER

Les utilisateurs d'Amstrad CPC peuvent utiliser n'importe quel joystick compatible branché dans la sortie. Un contrôle équivalent est également disponible à partir des touches du clavier.

OPTIONS AFTERBURNER

Une fois qu'AFTERBURNER sera chargé, vous verrez plusieurs écrans de présentation. En appuyant sur n'importe quelle touche à ce moment-là vous irez à la page menu contenant la liste de toutes les options de jeu disponibles.

Vous pouvez maintenant sélectionner vos options, décrites ci-dessous. Elles varient en fonction de la version d'AFTERBURNER que vous utilisez.

POUR COMMENCER LA PARTIE (Toutes versions)

Quand vous sélectionnerez cette option, la partie commencera. Vous obtenez le même effet en appuyant sur le FIRE BUTTON d'un joystick sélectionné.

KEYBOARD (1)/KEYBOARD (2) [CLAVIER (1)/CLAVIER (2)] (Versions Spectrum, Amstrad, MSX uniquement)

Sélectionne un jeu avec clavier (au lieu d'un joystick). Deux dispositions de clavier peuvent être sélectionnées à partir du contrôle principal. Voir LISTE DE REFERENCES RAPIDES pour obtenir le détail de la disposition des touches.

MUSIC ON/OFF (toutes versions)

Pour avoir ou non de la musique.

SOUND EFFECTS ON/OFF (Toutes versions)

Pour avoir ou non des effets sonores.

SPEED TOGGLE (BOUTON DE VITESSE) ...

En appuyant sur le bouton SPEED TOGGLE vous pouvez modifier votre vitesse entre CRUISE (CROISIERE) > SLOW (LENTEMENT) ou CRUISE (CROISIERE) > FAST (VITE) Vous resterez sur SLOW ou FAST jusqu'à ce que vous appuyiez sur le bouton pour retourner à la vitesse CRUISE.

Pour mettre votre AFTERBURNER (postcombustion) en vigueur, il vous faudra appuyer sur le SPEED TOGGLE deux fois en succession rapide. Après un certain temps vous retournerez en vitesse CROISIERE.

POUR FAIRE ROULER VOTRE F-14

De façon à éliminer les vaisseaux spatiaux et les missiles ennemis qui arrivent vers vous par derrière il vous faut faire une culbute à 360 degrés. Pour faire ceci suffit de bouger d'un côté à l'autre rapidement.

CANNONS

Les canons sont activés automatiquement quand un ennemi apparaît sur l'écran. Vous pouvez tirer sur l'ennemi avec vos canons. Vous recevrez 1 point HIT (TOUCHE) pour chaque vaisseau spatial que vous toucherez. A certains endroits lars de la partie, vous recevrez un bonus basé sur le nombre de vos points HIT.

INDICATEUR D'ARRIMAGE

Quand l'indicateur LOCK-ON est activé, vous pouvez utiliser vos missiles pour éliminer les vaisseaux ennemis. Une petite cible apparaitra au-dessus de la cible. Vous recevrez un point de touche pour chaque vaisseau ennemi que vous toucherez. A certains endroits lors de la partie, vous recevrez un bonus basé sur le nombre de vos points HIT.

AVERTISSEURS LUMINEUX

Quand l'ennemi s'approche de vous par derrière, ceci active les WARNING LIGHTS (AVERTISSEURS LUMINEUX). Quand ceci se produit, faites attention.

POUR VOUS REAPPROVISIONNER EN CARBURANT

Pendant la partie, à certains moments, l'ordinateur se mettra au contrôle des operations et vous guidera pour que vous puissiez vous ré-approvisionner en carburant. A ce moment-là vous recevrez également d'autres missiles.

VIES BONUS

Tandis que vous avancez dans la partie, vous recevrez des vies supplémentaires pour vous aider à terminer la partie.

TABLEAU DES MEILLEURS SCORES

Si vous arrivez à atteindre un score élevé, on vous demandera d'introduire votre nom. Si vous possédez une version d'AFTERBURNER sur disquette ceci sera alors sauvegardé sur la disquette.

LISTE DE REFERENCES RAPIDES

CONTROLES JOYSTICK (DISPONIBLE SUR TOUTES LES VERSIONS)

BAS/GAUCHE< BAS >BAS/DROITE
HAUT/GAUCHE< HAUT >HAUT/DROITE
MISSILES - FIRE BUTTON (BOUTON DE TIR)
BOUTON DE VITESSE - TOUCHE (SPACE)

CONTROLES SOURIS (ST/AMIGA)

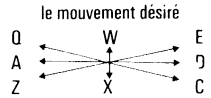
BAS/GAUCHE< BAS >BAS/DROITE
GAUCHE< >DROITE
HAUT/GAUCHE< HAUT >HAUT/DROITE
MISSILES - BOUTON SOURIS 1
BOUTON DE VITESSE - BOUTON SOURIS 2 OU TOUCHE (SPACE)

CONTROLES CLAVIER (SPECTRUM/AMSTRAD/MSX)

Vous avez le choix entre deux dispositions de touches quand la partie commence. Elles sont illustrées ci-dessous. Référrez-vous soit aux contrôles JOYSTICK sat aux contrôles SOURIS pour plus de détails sur les mouvements possibles.

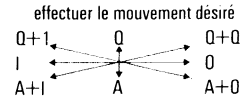
(Remarque: Deux lettres séparées par un symbole + indiquent que vous devez appuyer sur ces touches en même temps).

OPTION CLAVIER (1)
Touche(s) du clavier pour le mouvement désiré



MISSILES - TOUCHE (S)
BOUTON DE VITESSE - TOUCHE (SPACE)

OPTION CLAVIER (2)
Touche(s) de clavier pour effectuer le mouvement désiré



MISSILES - TOUCHE (P)
BOUTON DE VITESSE - TOUCHE (SPACE)

AFTERBURNER tm
présenté par
Activision (UK) Limited
Copyright 1988 SEGA

Ce jeu a été fabriqué avec l'autorisation de Sega Enterprises Ltd., et "AFTERBURNER tm" et "SEGA" sont des marques déposées de Sega Enterprises Ltd. et utilisées par Activision (UK) Limited sous autorisation.

LES CODEURS

Codage par Keith Burkhill
Musique par Jon Paul Eldridge of Foursfield
Graphismes par Focus C.E. Limited